KONAMI

AGB-AEWJ-JPN

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイ アドバンス

RK287-J1

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN ウイ・イレ™

取扱説明書

JFA

OFFICIAL GOODS

© 1996 J F A
All Rights Reserved By JFA

© 2002 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「ウイ・イレ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

● 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

● 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

● カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

● 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
● 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
● 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
● カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
● 端子部に指や金属で触らないでください。
● 分解や改造をしないでください。
● 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ（ゲームボーイポケット／ライト）	スーパーゲームボーイ（スーパーゲームボーイ2）
○	×	×	×

アドバンス専用通信ケーブル対応

■通信ケーブルのつなぎ方

通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンスどうしのつなぎ方について説明します。

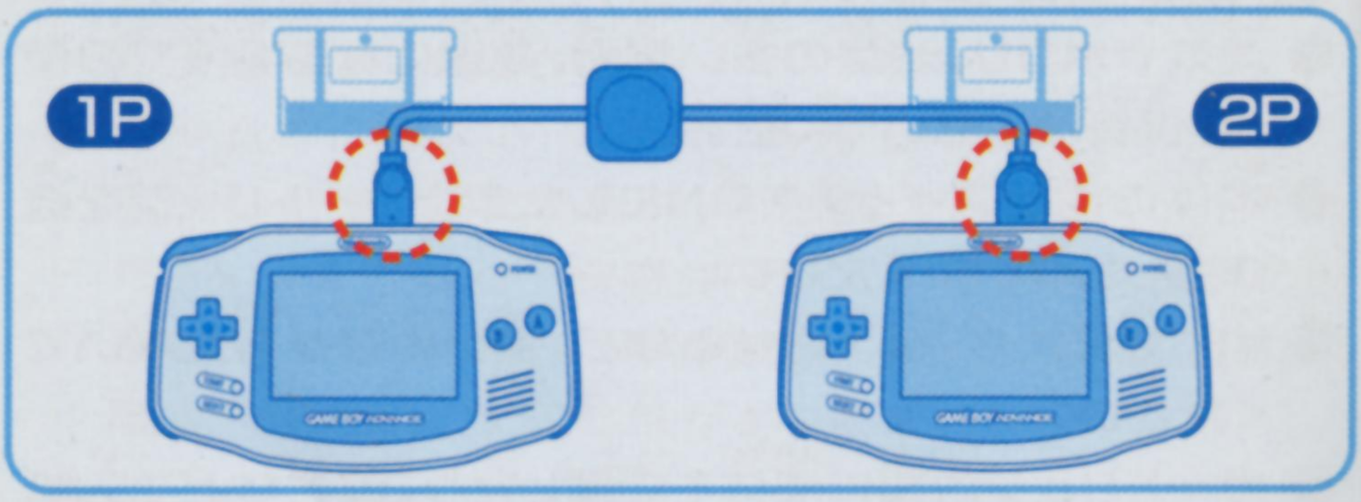
■用意するもの

●ゲームボーイアドバンス ………………………… 2台
●「ウイ・イレ」カートリッジ ………………………… 2個
●ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル ………… 1本

■接続方法

1. 両方の本体の電源スイッチが OFF になっていることを確認して、各本体にカートリッジをそれぞれセットしてください。
2. 通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. 両方の本体の電源スイッチを ON にしてください。
4. 以後の操作方法は、20 ページをご覧ください。

※ 1P は本体に小さい方のプラグが接続されている人になります。



■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作することがあります。

●ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
●通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
●通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
●接続ボックスに通信ケーブルを接続しているとき。
●本体を 3 台以上接続しているとき。

CONTENTS 目次

基本ルール THE RULES OF PLAY ……… 04

試合中の操作方法 GAME CONTROL ……… 08

ゲームの始め方 GAME MODE ……… 13

1.ゲームモードとプレイヤーの選択 ……… 13

2-1.ゲームモード内容と設定 ……… 14

通信対戦モード CABLE MATCH MODE ……… 20

2-2.続きから始める ……… 20

試合の環境設定 GAME SETUP ……… 21

3.試合のセットアップ ……… 21

4.試合中の画面の見方 ……… 26

5.試合結果の見方 ……… 29

6.セーブ方法 ……… 33

ゲームオプション GAME OPTIONS ……… 34

勝利のポイント POINT TO WIN ……… 35

実　況 ANNOUNCER ……… 36

基本ルール THE RULES OF PLAY

基本的には、通常のサッカールールと同じです。

フィールドの説明 FIELD

ゴール
コーナーフラッグ
ゴールエリア
ハーフウェイライン
センターサークル
ピッチ
タッチライン
ゴールライン (エンドライン)
コーナーアーク

基本ルール THE RULES OF PLAY

試合時間 MATCH TIME

このゲームでは、5、10、15、20、25、30分のいずれかの設定で1試合あたりの実質上の試合時間を決めます。試合時間はゲームスタート時に変更できますが、マスターリーグのみ10分に固定されています。

延長戦 EXTRA MATCH

Gゴール方式で行う延長戦とP.K.戦は、各ゲームモードによってある場合とない場合があります。また、エキシビションでは延長戦、Gゴール、P.K.戦の有無が設定できます。

イエローカード、レッドカード YELLOW CARDS/RED CARDS

イエローカードは1試合中に同じ選手が2枚もらうと退場になります。レッドカードは1枚もらうと即刻退場になります。また、累積イエローカード数が2枚以上になるか、レッドカードをもらうと次の試合に出場できなくなります。

オフサイド OFFSIDE

ボールがパスされた瞬間に相手の最終ディフェンスラインよりも味方がゴールライン近くにいた場合、オフサイドになります。

登録人数 ORDER

1チームの登録人数は22人です。

交代人数 MEMBER CHANGE

試合中は3人まで交代できます。

アウトオブプレイ OUT OF PLAY

ゲームの流れが一時的にストップし、コーナーキック、フリーキック、ゴールキック、ペナルティキックなどを行うときのことをいいます。インプレー中に控え選手を入れた場合、アウトオブプレイ時に変更されます。

怪我 INJURY

スライディングを受けたりして、選手が怪我をする場合があります。怪我には軽傷と重傷があり、画面上では黄色の十字と赤色の十字で表示されます。軽傷ならば試合に出場できますが、能力は著しく低下します。重傷ならば試合に出場できない状態となり、直ちにフィールドから退場してしまいます。リーグ戦やカップ戦では、怪我の完治に数試合かかることがあります。

『ウイ・イレ』のカートリッジがセットしてある2台のゲームボーイアドバンスを、ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブルでつなぐと2人対戦ができます。(ケーブルのつなぎ方→P.2参照)

試合中の操作方法

GAME CONTROL

ボタン	基本操作	試合中の基本操作
Lボタン	使用しません	カーソルチェンジ
Rボタン	使用しません	ダッシュ
STARTボタン	決定	ポーズ
SELECTボタン	使用しません	使用しません
十字ボタン	メニュー選択	選手移動、パス/シュート/タックルの方向操作

(試合中の操作→P.10参照)

Aボタン	基本操作	決定
	試合中の基本操作	シュート
Bボタン	基本操作	キャンセル
	試合中の基本操作	ショートパス

特殊操作 PLAY TECHNIQUE

- シュートゲージが出ている時にBボタンでフェイントAを行います。
- ドリブルしている時にLボタン連打でフェイントBを行います。フェイントBが始まったら十字ボタン左右で曲がることができます。
- パスを受ける時に十字ボタンを入れずにRボタンを押すと、トラップせずにスルーします。
- 敵ペナルティエリアより深い位置でエンドラインに向かってBボタン3回でグラウンダーセンタリングします。また、Bボタン2回でニアサイドへセンタリング、Bボタン2回で2回目を押しっぱなしでファーサイドへセンタリングを出します。

試合中の操作方法

GAME CONTROL

試合中は各ボタンの組み合わせによってさまざまな操作ができますが、オフェンス時/ディフェンス時の状況によってボタンの役割がかわります。

ドリブル関連

ドリブル	十字ボタン
ダッシュドリブル	R+十字ボタン
スルー	R
フェイントA	A→B
フェイントB	十字ボタン+L連打

パス関連

ショートパス	B
ロングパス	BB
スルーパス	A+B
フライスルーパス	L+B+A
ワンツーパス	L+B
フライワンツーパス	L+BB

センタリング関連

ファーサイド	BB(2回目を長く)
ニアサイド	BB
グラウンダー	BBB
アーリークロス	BB

シュート関連

シュート	A
ループシュート	L+A
シュートキャンセル	A→B

守備関連

プレス	B
プレス2	B+A
タックル	十字ボタン+B
スライディング	A

(Bが押されているときはプレス2なのでスライディングしません)

クリア関連

ヘディングクリア	B
ボレークリア	A

キーパー関連

キーパー飛び出し	L+R
スロー	B
ロングキック	A

スローイン関連

ショート	B
ロング	A

ゴールキック関連

ショート	B
ロング	A

コーナーキック関連

ショート	B
ロング	BB
速いボール	A

フリーキック関連

ショート	B
ロング	BB
シュート	A
スルー	A+B

PK関連

キッカー	方向(左上、右上は無し)+A
キーパー	あらかじめ十字ボタン(左上、右上は無し)を押しておく

その他

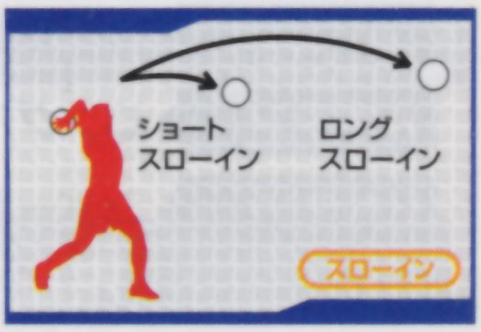
カーソルチェンジ	Lボタン

フリーキック FREE KICK

十字ボタン	左右でボールの方向、上下で強弱が変わります。
	ロングパス (シュートゲージ中に十字ボタン左右でカーブ)
Bボタン	ショートパス
A+B	スルーパス
Aボタン	シュート (シュートが狙える距離で有効。シュートゲージ中に十字ボタン左右でカーブ)

スローイン THROW IN

十字ボタン	左右で選手の方向を回転
Aボタン	ロングスローイン
Bボタン	ショートスローイン



コーナーキック CORNER KICK

方向キー	ボールの方向
BBボタン	センタリング (シュートゲージ中に十字ボタン左右でカーブ)
Bボタン	ショートコーナー
Aボタン	速いボール

ペナルティキック/P.K.戦 PENALTY KICK/P.K.MATCH

キーパー、キッカーとも6方向から選択できます。

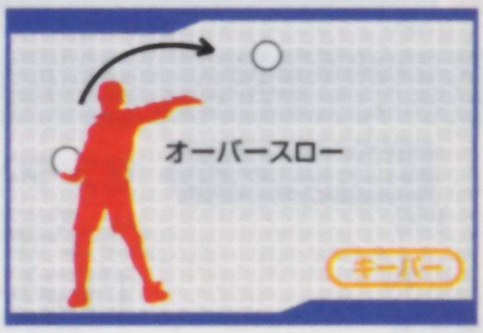
キッカー	十字ボタンを押したままAボタンを押します。
キーパー	ボールの方向を予測してシュートされる前に十字ボタンを押したままにしておきます。

ゴールキック GOAL KICK

方向キー	ボールの方向を決める
Aボタン	ロングパス
Bボタン	ショートパス

キーパー KEEPER

Aボタン	ロングキック
Bボタン	スロー



ゲームの始め方 GAME MODE

1 ゲームモードとプレイヤーの選択 P13

2-1 ゲームモード内容と設定 P14

2-2 続きから始める P20

3 試合のセットアップ P21

4 試合中画面の見方 P26

5 試合結果の見方 P29

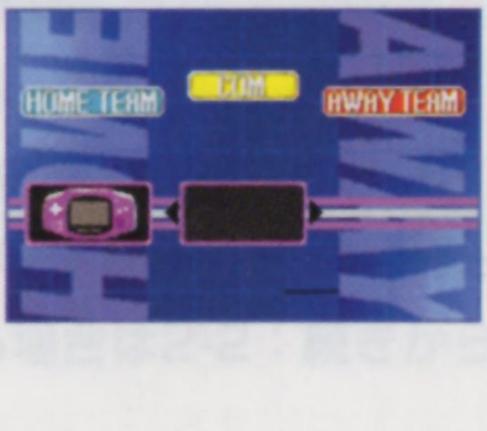
6 セーブのしかた P33

1 ゲームモードとプレイヤーの選択

タイトル画面でSTARTボタンを押すとモードセレクト画面になります。モードを選択すると、各モードの設定画面になります。十字ボタンで選択、Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルになります。

プレイヤーの選択 SELECT PLAYER

ホームチーム・アウェイチームのどちらでプレイするかを選択できます。コンピュータにプレイさせることも可能です。



2-1 ゲームモード内容と設定

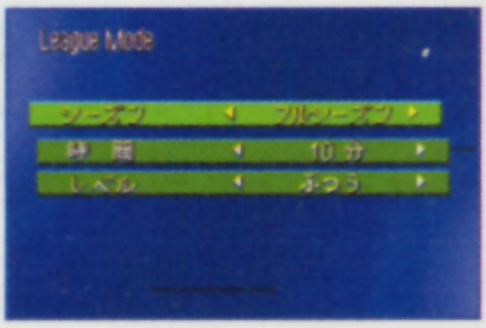
マッチモード MATCH MODE

エキシビションマッチ / **マスターリーグデータロード**

それぞれ好きなチームを選んで、1試合のみ行います。エキシビションマッチは44ヶ国の中から好きなチームを選択できます。また、マスターリーグデータロードはマスターリーグで使用しているチームのデータをロードすることが可能です。

時間	5分　10分　15分　20分　25分　30分
レベル	やさしい　ふつう　むずかしい
試合方式/延長	あり　なし
ユニホーム	タイプ1～4 (それぞれの組み合わせを示します。)

リーグモード LEAGUE MODE



16ヶ国を選択し、コンピュータと対戦して、総当たり戦を行います。延長戦・P.K.戦はありません。

シーズン	ハーフシーズン　フルシーズン
時間	5分　10分　15分　20分　25分　30分
レベル	やさしい　ふつう　むずかしい

以前セーブしたデータから続ける場合は2-2：続きから始める→P.20参照

カップモード CUP MODE

- ヨーロッパカップ
- アフリカカップ
- アメリカカップ
- アジアカップ
- コナミカップ

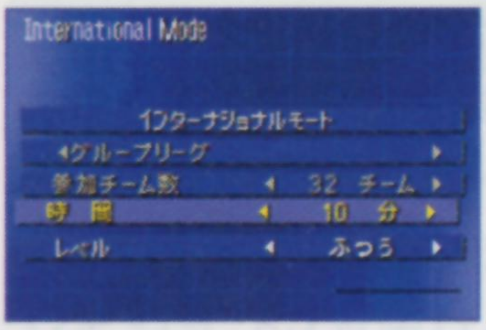
コナミカップは16チームでトーナメントを行います。ヨーロッパカップは、16チームでグループリーグを行い、勝ち上がった8チームでトーナメントを行います。アフリカカップ、アメリカカップ、アジアカップは、そのエリア内の全チームによるトーナメントを行います。

大会形式	トーナメント戦　グループリーグ
時間	5分　10分　15分　20分　25分　30分
レベル	やさしい　ふつう　むずかしい

以前セーブしたデータから続ける場合は2-2：続きから始める→P.20参照

インターナショナルモード INTERNATIONAL MODE

44ヶ国から32ヶ国を選んでグループリーグから優勝を目指すモードです。



大会形式	グループリーグ
チーム数	32チーム
時間	5分　10分　15分　20分　25分　30分
レベル	やさしい　ふつう　むずかしい

マスターリーグ MASTER LEAGUE

ディビジョン1は10チーム、ディビジョン2は6チームに分かれて、コンピュータと総当たり戦を行います。試合に勝つことでポイントを獲得し、1節毎に最大2人まで手持ちのポイントの範囲内で自由に選手の獲得ができます。シーズン開始前は22人まで選手の獲得が可能です。どのチームで始めても、スタート時の選手は同じメンバーで必ずディビジョン2からスタートします。試合方式は、90分の試合を行い、同点の場合は引き分けになります。ディビジョン1はホーム&アウェイ形式で36節、ディビジョン2はホーム&アウェイ形式で30節を戦います。シーズン終了後ディビジョン1の下位2チーム、ディビジョン2の上位2チームの入れ替えを行います。

シーズン	フルシーズン
時間	10分
レベル	ふつう　むずかしい

以前セーブしたデータから続ける場合は2-2：続きから始める→P.20参照

選手獲得

1節毎に最大2人まで手持ちのポイントの範囲内で自由に選手の獲得ができます。チームを選択した後、まず獲得したい選手を選択し、次に自分のチームから放出する選手を選んでください。

選手獲得ポイントについて

試合終了後、ディビジョン1は勝ち8ポイント、引き分け4ポイント、ディビジョン2は勝ち4ポイント、引き分け2ポイントが加算されます。また、レベル:ふつうで勝った試合は、ボーナスとして得失点差がそのままポイントとして上乗せされます。レベル:むずかしいで勝った試合は、ボーナスとして得失点差×2がポイントとして上乗せされます。

レベル ふつう（例：3-1で勝った場合）

	ディビジョン 1	ディビジョン 2
基本点	8ポイント	4ポイント
ボーナス	2ポイント	2ポイント
合計	10ポイント	6ポイント

レベル むずかしい（例：3-1で勝った場合）

	ディビジョン 1	ディビジョン 2
基本点	8ポイント	4ポイント
ボーナス	4ポイント	4ポイント
合計	12ポイント	8ポイント

背番号エディット

自分のチームの背番号をエディットできます。
エディットしたい選手を選択し、変更後の番号を選択してください。

白	未使用の背番号です。
青	現在の背番号です。
橙	使用済みの背番号です。

トレーニングモード TRAINING MODE

シュートやフリーキック、セットプレイなどいろいろな練習ができます。
(4：試合中の画面の見方／
トレーニングモードのポーズ画面→P.28参照)

ゲームオプション GAME OPTIONS

ゲームの様々な設定を変更したり、優勝カップの鑑賞を楽しむことができます。
(ゲームオプション→P.34参照)

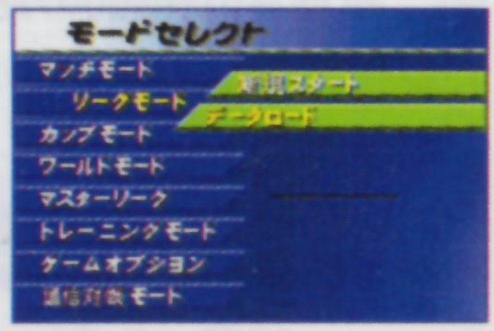
チーム選択について

試合を行うチームを選びます。Aボタンでチームを選択した後に、組み合わせ表の適当な位置で再度Aボタンを押すと、そのチームがエントリーされます。また、Rボタンでランダムになります。

通信対戦モード CABLE MATCH MODE

通信ケーブルを使って1試合のエキシビジョンマッチの2人対戦ができます。
まず、2人とも通信対戦モードに入ってください。次にコントローラ設定をしてください。2人とも同じサイドにすると協力してプレイすることができます。その後はマッチモードと同様に進めてください。
ただし、フォーメーションコピーは使えませんので手動でフォーメーションを設定してください。
(通信ケーブルのつなぎ方→P.2参照)

2-2 続きから始める



ゲームモード選択後に「データロード」を選択すると、以前セーブしたデータをロードすることができます。ただし、セーブされているデータが現在のモードと違う場合は、読み込めませんので、正しいモードにしてロードしてください。またBボタンでもとに戻ります。

試合の環境設定 GAME SETUP

3 試合のセットアップ

フォーメーション、サウンド等の設定ができます。十字ボタン上下で項目選択、十字ボタン左右で種類選択、Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルになります。

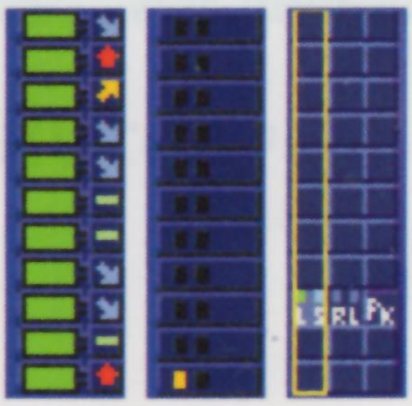
フォーメーション FORMATION

試合中でも、STARTボタンでポーズ画面にすれば「フォーメーション」で変更できます。

選手名

Rボタン 表示の切り替え

背番号/ポジション
ゲーム中体力/全体のコンディション
カード
キッカー表示



メンバーチェンジ MEMBER CHANGE

入れ替えたい選手と入れ替える選手をAボタンで選択します。その後、アウトオブプレイの時に選手が入れ替わります。イエローカード、レッドカードなどを受けて出場できない選手は名前表示が暗くなっていて選択できません。ポーズ画面から設定した場合はBボタン、またはスタートボタンでポーズ画面に戻ります。

(4)試合中の画面の見方→P.26参照

パラメータ表示内容

利き足	身長
SPEED(スピード)	PASS ACC.(パス精度)
ACCEL(加速)	SHOOT PWR.(シュート力)
OFFENSE(攻撃力)	RESPONSE(反応速度)
SHOOT ACC.(シュート精度)	BODY BAL.(当たり)
HEAD ACC.(ヘディング精度)	CURVE(カーブ)
STAMINA(スタミナ)	TECHNIQUE(テクニック)

キッカーセレクト KICKER SELECT

フリーキック(ショート、ロング)、コーナーキック(左、右)、ペナルティーキックの各キッカーを選びます。

P.K.…ペナルティーキック

CK…コーナーキック
(L:左コーナー　R:右コーナー)

FK…フリーキック
(S:ショート　L:ロング)

キャプテンセレクト CAPTAIN SELECT

キャプテンを選びます。

フォーメーション FORMATION

4-5-1AB	3-6-1AB	5-4-1AB
4-4-2AB	3-5-2AB	5-3-2AB
4-3-3AB	3-4-3AB	

ユーザー: ポジションエディット等で変更したフォーメーションをストックしておくことができます。

デフォルト: そのチームが本来使用しているフォーメーションに戻します。

ポジションエディット POSITION EDIT

ポジション別に選手の位置を調整します。ポジションを変更したい選手にカーソルを合わせます。このとき、その選手がセンターバック(CB)であれば、十字ボタン左右でスイーパー(SW)か、リベロ(LIB)の役割を与えることができます。選手にカーソルが合った状態でAボタンを押すと、現在のポジションが表示されます。十字ボタンで位置を調整できます。

ポジション説明

GK(ゴールキーパー)	シュートを阻止し、ゴールを守る。
SW(スイーパー)	ディフェンスの一番後ろに位置し、フォローする。
LIB(リベロ)	基本的にディフェンスポジションに位置するが、積極的に攻撃にも参加する。
CB(センターバック)	ゴール前で敵の突破を食い止める。
SB(サイドバック)	サイドを守備する。縦への動きで攻撃にも参加する。
DH(ディフェンシブハーフ)	中盤の低い位置で守備する。攻撃の起点にもなる。
SH(サイドハーフ)	サイドから攻撃を組み立てる。
OH(オフェンシブハーフ)	中盤の高い位置で攻撃を組み立てる。
WG(ウイング)	サイドから縦への突破でチャンスを作る。
CF(センターフォワード)	ゴール前で得点を狙う。

※リベロ(LIB)とスイーパー(SW)の役割を両方設定することはできません。

フォーメーションコピー FORMATION COPY

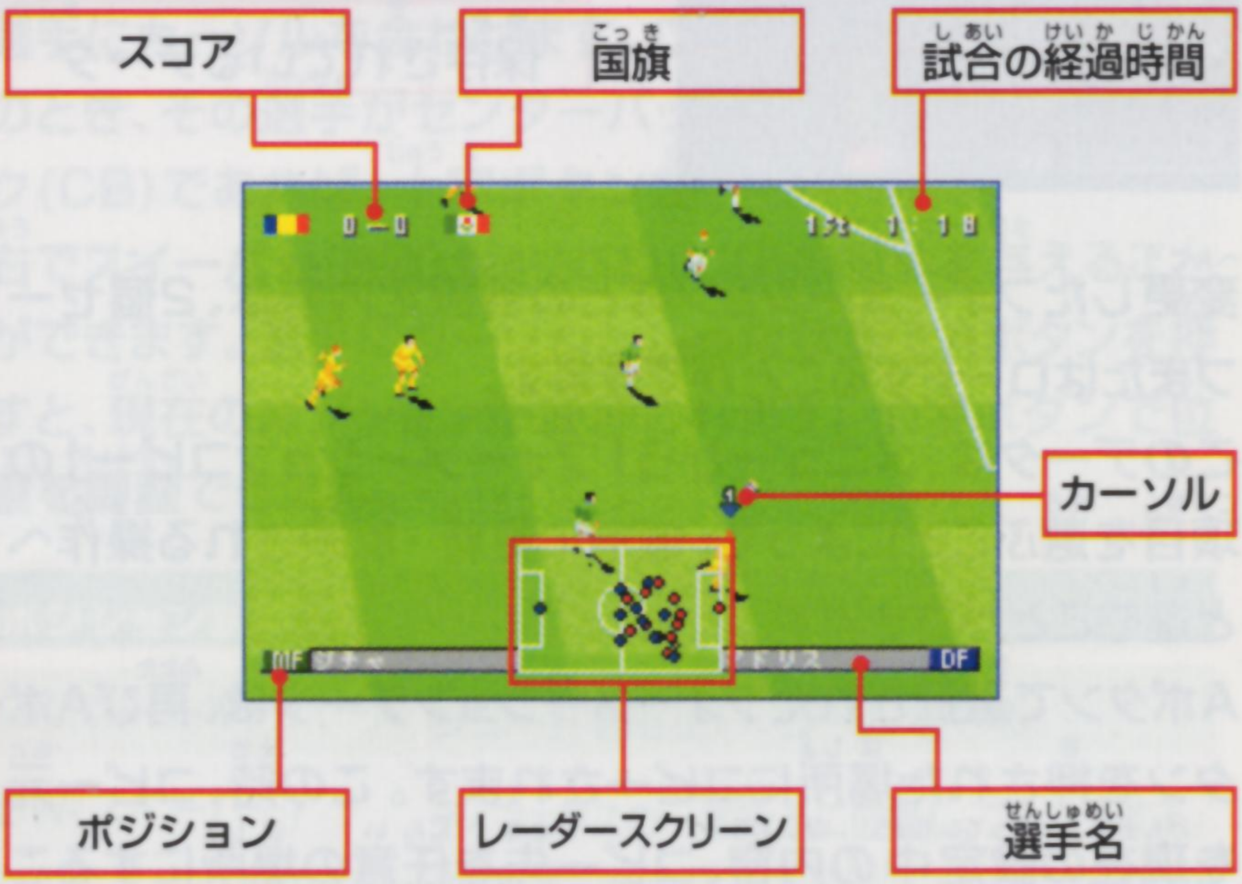
現在使用しているデータ

保存されているデータ

変更したフォーメーションなどの各設定内容は、2個セーブまたはロードすることができます。
このデータは、メニューから「フォーメーションコピー」の項目を選ぶことによって、個別に更新・反映される操作へと進むことができます。
Aボタンで選択されたフォーメーションデータは、再びAボタンを押された場所にコピーされます。この時、コピー元を現在の設定中の内容、コピー先を任意の場所にすることによって、現在使用中のフォーメーションデータの記録ができます。逆にコピー先を現在設定中の内容にすることで、記録されているデータを反映させることができます。

4 試合中の画面の見方

試合中 GAME



P.K.戦 GAME

ポーズ画面 PAUSE

ポーズ時にいくつかの設定が変更できます。十字ボタン上下で項目を選び、Aボタンで変更画面になります。

□ 試合再開

ポーズが解除されます。

□ フォーメーション

フォーメーション画面での設定変更、フォーメーションデータのセーブやロードができます。

フォーメーション設定

フォーメーションの設定をします。

□ サウンド設定

各サウンドの設定が変更できます。

音声	ON / OFF
効果音	ON / OFF
BGM	ON / OFF

□ 試合終了

途中でゲームをやめます。

トレーニングモードのポーズ画面 GAME

基本的に試合中の項目と同様です。

トレーニングメニュー

攻撃の実戦練習、シュート練習、フリーキック、セットプレイの中から選択します。

フォーメーション

試合同様にフォーメーションを変更できます。

トレーニング終了

練習をやめます。練習が終了するとゲームモード画面に戻ります。

5 試合結果の見方

リーグモード、カップモード、インターナショナルモード、マスターリーグ

共通用語

点	勝ち点	×	負け
勝	勝利試合数	△	引き分け
敗	敗戦試合数	▲▼	十字ボタン上下で移動
分	引き分け試合数	←→	十字ボタン左右で移動
得	得点合計	L←→R	ページ切り替え
失	失点合計	⇒	次画面
黄色の■	イエローカードの数	Aボタン	決定
赤色の■	レッドカードの数	Bボタン	キャンセル、前画面
○	勝ち		

リーグモード LEAGUE MODE

順位表

各チームの順位が表になって、点数や情報を確認できます。

試合結果

全試合の結果がわかります。

対戦表

対戦したチームの勝敗結果がわかります。

チーム情報

各チームの点数や勝率、各選手の得点や怪我などを確認できます。

ゴールランキング

総得点数順に選手名が表示されます。（上位32人まで）

アシストランキング

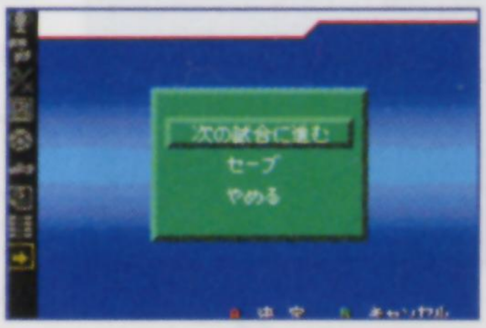
総アシスト数順に選手名が表示されます。（上位32人まで）

スケジュール表

次節以降の対戦相手と過去の得点結果が確認できます。

次節対戦カード

次節の対戦カードがわかります。



次の試合に進む

「次の試合に進む」「セーブ」「やめる」から選択できます。

カップモード CUP MODE

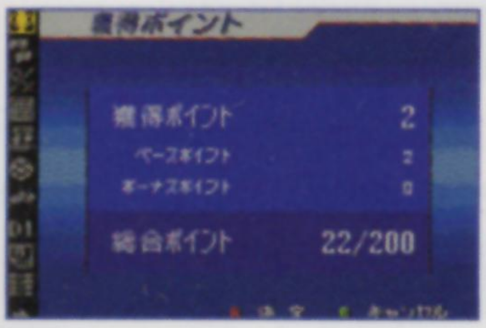
ヨーロッパカップ（決勝トーナメント）、アフリカカップ、アメリカカップ、アジアカップ、コナミカップ

トーナメント表、ゴールランキング、アシストランキング、スケジュール表の確認ができます。

ヨーロッパカップ（グループリーグ）

順位／対戦表、チーム情報、ゴールランキング、アシストランキング、スケジュール表の確認ができます。

マスターリーグ MASTER LEAGUE



獲得ポイント

獲得ポイント画面は試合終了後、自動的に表示されます。

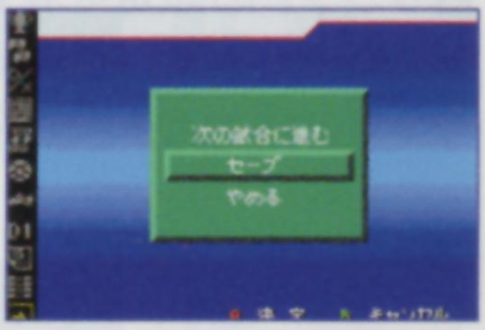
ディビジョン1or2

ディビジョン1or2の試合結果を確認できます。

選手獲得

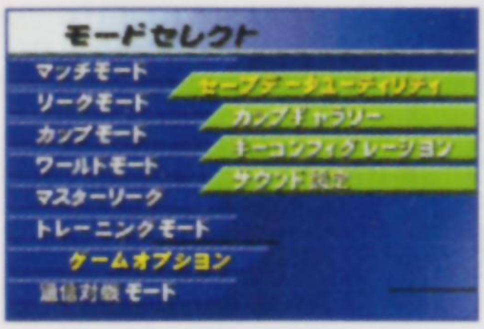
選手獲得画面に切り替わります。

6 セーブ方法



⇒アイコンを選ぶと「次の試合に進む」「セーブ」「やめる」から選択できます。「セーブ」を選択するとセーブを行います。Bボタンで前画面に戻ります。このゲームでは、1つのデータしかセーブできません。前にセーブしてあったデータは違うモードのデータであっても上書きされ消えてしまいますので、ご注意ください。

ゲームオプション GAME OPTIONS



セーブデータユーティリティ

現在セーブされているゲームデータファイルの設定変更ができます。

カップギャラリー　GALLERY

獲得したカップを鑑賞できます。

キーコンフィグ　KEY CONFIGURATION

試合中のコントローラのボタンの役割を変更できます。ただし通信対戦モードには反映されません。

サウンド　SOUND

各サウンドの設定を変更できます。

勝利のポイント POINT TO WIN

ミドルシュート （攻撃／操作）

ペナルティエリアの外からミドルシュートを狙おう。ゴール前でのこぼれ球やパスコースがないときは思いきりよく狙ってみよう。

スルーパス （攻撃／操作）

前方にスペースが空いていたらスルーパスを狙おう。味方が前に動いているタイミングで出すと効果的だ。

ボールキープ （攻撃／操作）

トラップしたときに敵のいないほうに動いて確実にボールをキープしよう。ロングボールを受けるときも周りに敵がいなければヘディングパスをしないで確実にトラップしよう。

ディフェンスを崩す （攻撃／戦術）

中央の守備が固い時はサイドへ展開。サイドにマークがいる時は中央突破。敵のいないところにボールを回してディフェンスの隙を突こう。サイドチェンジも効果的だ。

パスを受ける （攻撃／操作）

味方からのパスは自分で動いて取りにいこう。動かずに待っているとカットされやすい。特に距離の長いパスは注意しよう。

ボールを奪う （守備／操作）

パスコースをふさいでからプレスしよう。後ろからのスライディングはファールをとられやすいから要注意だ。

ポジションを意識しよう （守備／戦術）

ポジションを無視しててプレスをかけるとディフェンスラインが崩れてしまう。むやみにプレスせず、時にはじっくり構えて守備することも重要だ。

ワンツーパス （攻撃／操作）

ゴール前などでマークされていない選手がいたら、相手の意表を突いてワンツーパスをきめてみよう。

実況 ANNOUNCER

ジョン・カビラ氏

1958年11月1日生まれ沖縄県出身82年国際基督教大学卒業後、CBSソニーレコード(現ソニーレコード)に入社、海外渉外を担当。88年同社を退社し、同年10月のJ-WAVE開局から99年3月まで10年6ケ月ナビゲーターを務める。その後1年間を充電期間とし、世界のラジオ・音楽・コンピュータの国際会議及び見本市等に参加。2000年4月よりJ-WAVE朝のワイドプログラム「TOKIO ONE」を担当。

<主な活動歴>

□ラジオ

J-WAVE「TOKIO TODAY」「PAZZ&JOPS」

□ナレーション

テレビ朝日「住めば地球」、NHK「ハンサムウーマン」、
テレビ東京「快体心書」NHK「地球に好奇心」、
skyperfecTV「源氏物語」「サッカー日本代表の軌跡1999」

□ゲームソフト

コナミ「実況ウイニングイレブンシリーズ」

□キャスター

フジテレビ「さんまの天国と地獄」

□コラム

「HOME PC JAPAN」「ワールドサッカーダイジェスト」
「アミューズ」

□選曲・コラム

TVK「SONY　MUSIC　DISK」

□主宰フォーラムWEBサイト

www.nuz.co.jp

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

おことわり
コナミではお客様に、より安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。そのため、お買い上げ時期によって同一商品に多少の違いが生じる場合がございますので、ご了承ください。

本ゲームソフトの著作権は弊社（コナミ）および株式会社コナミ コンピュータエンタテインメント東京が所有しております。

The copyrights of this game belong to KONAMI CORPORATION and KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO, Inc.

“ ”, “KONAMI”, “WORLD SOCCER”, “WINNING ELEVEN” and “ウイ・イレ” are trademarks of KONAMI CORPORATION.

GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。

KONAMI

コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室
コナミホットライン
TEL03-3344-3573
ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
営業時間:月曜日～金曜日(祝日を除く)
午前9時～午後7時まで

●故障に関するお問い合わせは
お買い求めのお店、もしくは下記まで●
コナミ カスタマーサポートセンター
TEL03-3344-6573
〒163-0448 東京都新宿区西新宿2-1-1
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
営業時間:月曜日～金曜日(祝日を除く)
午前9時～午後7時まで

商品情報満載のホームページ
www.konami.co.jp/kmj/

コナミ公式オンラインショップ
www.konamistyle.com

コナミをもっと知りたい！
www.konami.com

KONAMI GOLDNET
KONAMIの無料メール配信サービス登録ページ
www.goldnet.konami.co.jp/

最新情報はコナミテレホンサービス(毎月2・4月曜 内容一新):東京03-3436-2277 大阪06-4709-1566
電話はお間違えのないようにお願いします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。

制作:株式会社 コナミ コンピュータ エンタテインメント 東京

●このゲームに登場する日本代表チームは、2001年11月7日キリンチャレンジカップ2001イタリア代表戦にベンチ入りした22名です。

●このゲームにおける各選手のパラメータ値(選手能力値)は、弊社(コナミ)独自の評価基準に基づき設定しております。

adidas is a registered trade mark of the adidas-Salomon Group, used with permission.